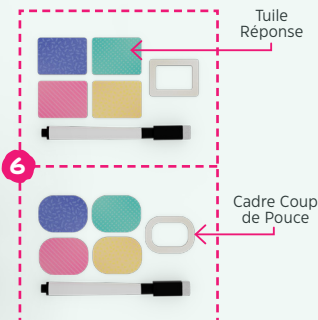


RÈGLES

Dans *THAT TRACKS*, 2 équipes s'affrontent pour associer 4 termes de recherche à 4 courbes de tendance colorées ou à 4 couleurs sur des diagramme circulaire, en fonction de leur fréquence de recherche sur Google.

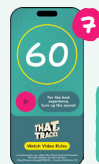
Le jeu se déroule sur 6 manches. Lors de chaque manche, les équipes écrivent leurs réponses à tour de rôle sur les tuiles Réponses. À la fin des 6 manches, l'équipe qui a marqué le plus de points remporte la partie !

1 MISE EN PLACE



Matériel :

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1 carte Stop | 1 plateau Réponse |
| 1 carte Démo | 8 tuiles Réponse |
| 39 cartes recto verso | 2 cadres Coup de Pouce |
| 1 porte-cartes, 2 flèches | 2 marqueurs effaçables |
| 1 fiche de score | 4 cartes de règles |



Munissez-vous de :
1 téléphone (son activé !)

- 1 Sortez tous les éléments de jeu de la boîte. Assurez-vous que les cartes restent dans le porte-cartes.
- 2 Posez le fond de la boîte, en vue de tous les joueurs.
- 3 Dépliez le porte-cartes abritant le paquet de cartes et mettez-le dans la boîte. Faites attention à bien placer la partie contenant les fenêtres de réponse dans les deux angles surélevés. Ne retirez pas la carte Démo pour l'instant.
- 4 Disposez le plateau Réponse devant la boîte afin que les couleurs correspondent à celles de la boîte.
- 5 Mettez la fiche de score à côté du jeu.

- 6 composez 2 équipes (de 1 à 3 joueurs chacune). Chaque équipe prend place d'un côté de la table. Décidez qui sera l'équipe rectangle et qui sera l'équipe ovale. Chaque équipe reçoit 4 tuiles Réponse et 1 cadre Coup de Pouce blanc de sa forme géométrique, ainsi qu'un marqueur effaçable.
- 7 Scannez le code QR dans le coin supérieur droit afin d'accéder au minuteur de *THAT TRACKS*. Activez le son, puis mettez le téléphone sur la table, entre les deux équipes.
- 8 Commencez par lire les règles, puis jouez une manche d'initiation avec la carte Démo rose.

Tournez ↻

asmodee®



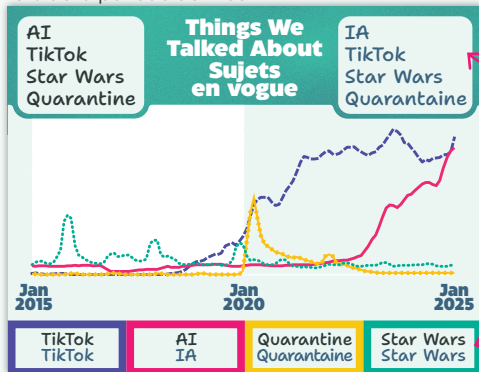
Regardez la vidéo de règles et téléchargez le minuteur de *THAT TRACKS* !

2 LES CARTES

Lors de chaque manche, les 2 équipes vont examiner une carte sur laquelle figurent un titre, 4 termes de recherche et 4 courbes de tendance colorées ou 4 couleurs sur des diagrammes circulaires. On distingue 2 types de cartes différents :

COURBES DE TENDANCE

Plus la courbe de tendance est élevée, plus le terme a été recherché sur Google lors de la période donnée.



Les équipes doivent essayer de faire correspondre ces **4 termes de recherche...**

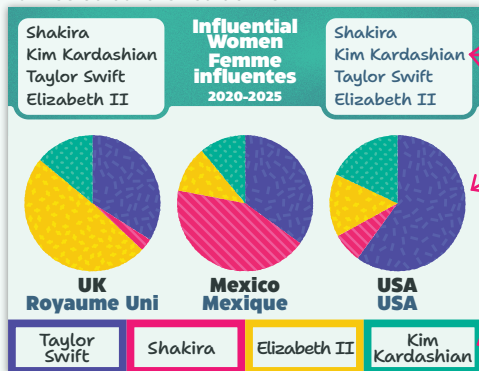
... à ces **4 courbes de tendances colorées.**

Les 4 réponses sont cachées derrière les 4 fenêtres colorées.

Dans cet exemple, la courbe de tendance verte correspond à « Star Wars ».

DIAGRAMME CIRCULAIRE

Plus la portion est grande, plus le terme a été recherché sur Google au cours de l'année ou dans le lieu donné.



Les équipes doivent essayer de faire correspondre ces **4 termes de recherche...**

... aux **4 couleurs sur ces diagrammes circulaires.**

Les 4 réponses sont cachées derrière les 4 fenêtres colorées.

Dans cet exemple, les portions vertes correspondent à « Kim Kardashian ».

3 DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

THAT TRACKS se joue en **6 manches**. Chaque équipe effectue **2 tours** par manche. Lors de chacun de ses tours, une équipe place **2 tuiles Réponse** sur le plateau Réponse.

L'équipe ovale révèle la carte et lance le minuteur ⏱

Équipe rectangulaire – 1^{er} tour : Place 2 tuiles Réponse, puis...

... appuie sur le minuteur ⏱

Équipe ovale – 1^{er} tour : Place 2 tuiles Réponse, puis...

... appuie sur le minuteur ⏱

Équipe rectangulaire – 2^e tour : Place 2 tuiles Réponse, puis...

... appuie sur le minuteur ⏱

Équipe ovale – 2^e tour : Place 2 tuiles Réponse, puis...

Révélez les réponses et comptez les points !



Notez que chaque manche, on change l'équipe qui va répondre en premier.

THAT TRACKS utilise les données monétaires de Google Trends. Dans la mesure du possible, nous avons sélectionné les recherches « Thèmes » de Google, qui fusionnent différentes orthographes et langues. Ainsi, une recherche sur « Friteuse à air chaud » inclut également des termes tels que « Friteuse à air chaud ».

4 ÉTAPES D'UNE MANCHE (FR)

1. PREMIER TOUR DE L'ÉQUIPE RECTANGULAIRE

Lors de la manche 1, **l'équipe rectangulaire** est la première à essayer de deviner 2 réponses.

- 1 **L'équipe ovale révèle la carte** de la manche en retirant la carte Démo du porte-cartes. Mettez cette dernière à l'arrière du paquet de cartes, sans la retourner.
- 2 **L'équipe ovale appuie sur le**  **du minuteur.**
- 3 **L'équipe rectangulaire** dispose désormais de **60 secondes pour écrire ses choix sur 2 de ses tuiles Réponses** et les placer dans les **cases à 2 points** du plateau Réponse qui correspondent aux couleurs choisies avant la fin du temps imparti. La couleur des tuiles Réponse doit toujours être la même que celle du plateau Réponse. Lors de son tour, les membres de **l'équipe rectangulaire** doivent **échanger leurs idées à haute voix**. **L'équipe ovale ne peut ni parler ni écrire** sur ses tuiles Réponse avant le début de son tour.
- 4 Lorsqu'elle a terminé ou que le temps imparti est écoulé, **l'équipe rectangulaire appuie sur le**  **du minuteur et c'est maintenant le tour de l'équipe ovale.**



Exemple : **l'équipe rectangulaire** pense que le violet correspond à « Taylor Swift ». Elle écrit le nom de l'artiste sur sa tuile Réponse violette avant de la placer dans la case à 2 points violette du plateau Réponse.

2. PREMIER TOUR DE L'ÉQUIPE OVALE

C'est maintenant **l'équipe ovale** qui dispose de **60 secondes pour écrire ses choix sur 2 de ses tuiles Réponse** et les placer dans les cases à 2 points du plateau Réponse.

- Si **l'équipe ovale** choisit une couleur qui n'a pas encore reçu de réponse, elle place sa tuile Réponse sur la **case à 2 points** du plateau Réponse qui correspond à la couleur choisie.
- Si **l'équipe ovale** n'est pas d'accord avec **l'équipe rectangulaire** et qu'elle propose une autre solution à une couleur donnée, elle place sa tuile Réponse **dans la case à 2 points** du plateau Réponse, même si une autre s'y trouve déjà.
- Si **l'équipe ovale** est d'accord avec **l'équipe rectangulaire** et propose la même réponse à une couleur donnée, elle place sa tuile Réponse **dans la case à 1 point** du plateau Réponse.

Lorsqu'elle a terminé ou que le temps imparti est écoulé, **l'équipe ovale** appuie sur le  **du minuteur et c'est à nouveau au tour de l'équipe rectangulaire.**



Exemple : **l'équipe ovale** pense que le violet correspond à « Elizabeth II ». Elle écrit le nom de la reine sur sa tuile Réponse violette avant de la placer dans la case à 2 points violette du plateau Réponse.

3. SECOND TOUR DE L'ÉQUIPE RECTANGULAIRE

L'équipe rectangulaire écrit ses réponses sur ses deux tuiles restantes.

4. SECOND TOUR DE L'ÉQUIPE OVALE

L'équipe ovale écrit ses réponses sur ses deux tuiles restantes.

Consultez les règles des cadres Coup de Pouce et de calcul des scores au dos de cette carte.

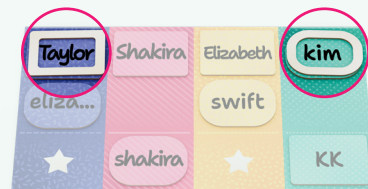
5. QUELQUES DÉTAILS IMPORTANTS

- Vous pouvez placer un maximum de **2 tuiles Réponse par tour**, quel que soit le nombre de tuiles que vous avez placées lors de votre tour précédent.
- Vous pouvez **écrire la même réponse** sur deux tuiles différentes, par exemple si vous changez d'avis entre votre premier et votre second tour.
- Lors de votre tour, vous pouvez reprendre** l'une ou l'autre des tuiles Réponses jouées et les remplacer par d'autres (s'il vous en reste), du moment que vous le faites dans la limite du temps imparti. Lors de votre second tour, **vous ne pouvez pas déplacer ou changer les réponses des tuiles** que vous avez placées au premier tour.
- Vous n'êtes **pas obligé d'écrire le terme de recherche exact**, du moment que celui dont il s'agit est clair pour tout le monde.
- Vous **pouvez appuyer sur ► avant la fin du temps imparti**.
- Si l'autre équipe oublie d'appuyer sur le ► du minuteur, tant pis pour elle : la vôtre dispose de **plus de temps** pour répondre.

6. CADRES COUP DE POUCE

Chaque équipe possède un cadre Coup de Pouce qui **peut être utilisé une fois par manche**. Placez le cadre **sur l'une de vos réponses** lors de votre premier ou second tour. Si vous le placez pendant votre premier tour, vous ne pourrez pas le déplacer durant le second. Lors de votre second tour, vous pouvez placer votre cadre Coup de Pouce sur des réponses données lors du premier ou du second tour.

Si la réponse encadrée est correcte, **son total de points est doublé**. En cas d'erreur, vous ne perdez pas de points. À la fin de chaque manche, les équipes récupèrent leur cadre **Coup de Pouce**.



7. RÉVÉLER LES RÉPONSES ET COMPTER LES POINTS

Révélez les 4 réponses **en tirant sur les flèches l'une après l'autre**. Au fur et à mesure que les réponses sont données, **retirez** les tuiles comportant des réponses erronées.

- Une **réponse correcte** dans une case à 2 points rapporte **2 points** à l'équipe.
- Une **réponse correcte** dans une case à 1 point rapporte **1 point** à l'équipe.
- Une **réponse erronée** n'entraîne aucune pénalité pour l'équipe.
- N'oubliez pas de **doubler les points** pour toute bonne réponse dans un cadre Coup de Pouce.

Notez les points marqués par chaque équipe sur la fiche de score. Récupérez toutes les tuiles et effacez les réponses qui s'y trouvent. **Remettez les flèches en place**. Vous êtes prêts à passer à la manche 2 !



8. MANCHES 2 À 6

L'**équipe rectangulaire** commence la manche 2 en **retirant la carte de la manche 1** pour la mettre à l'arrière du paquet de cartes, sans la retourner, puis appuie sur ►. **C'est maintenant au tour de l'équipe ovale de répondre en premier**. Les manches restantes se déroulent de la même façon que la manche 1, si ce n'est que les 2 équipes vont répondre en premier en alternance lors de chaque manche.

5 GAGNER LA PARTIE

La partie se termine au bout de 6 manches. L'équipe qui a marqué le plus de points l'emporte ! En cas d'égalité, les deux équipes se partagent la victoire !